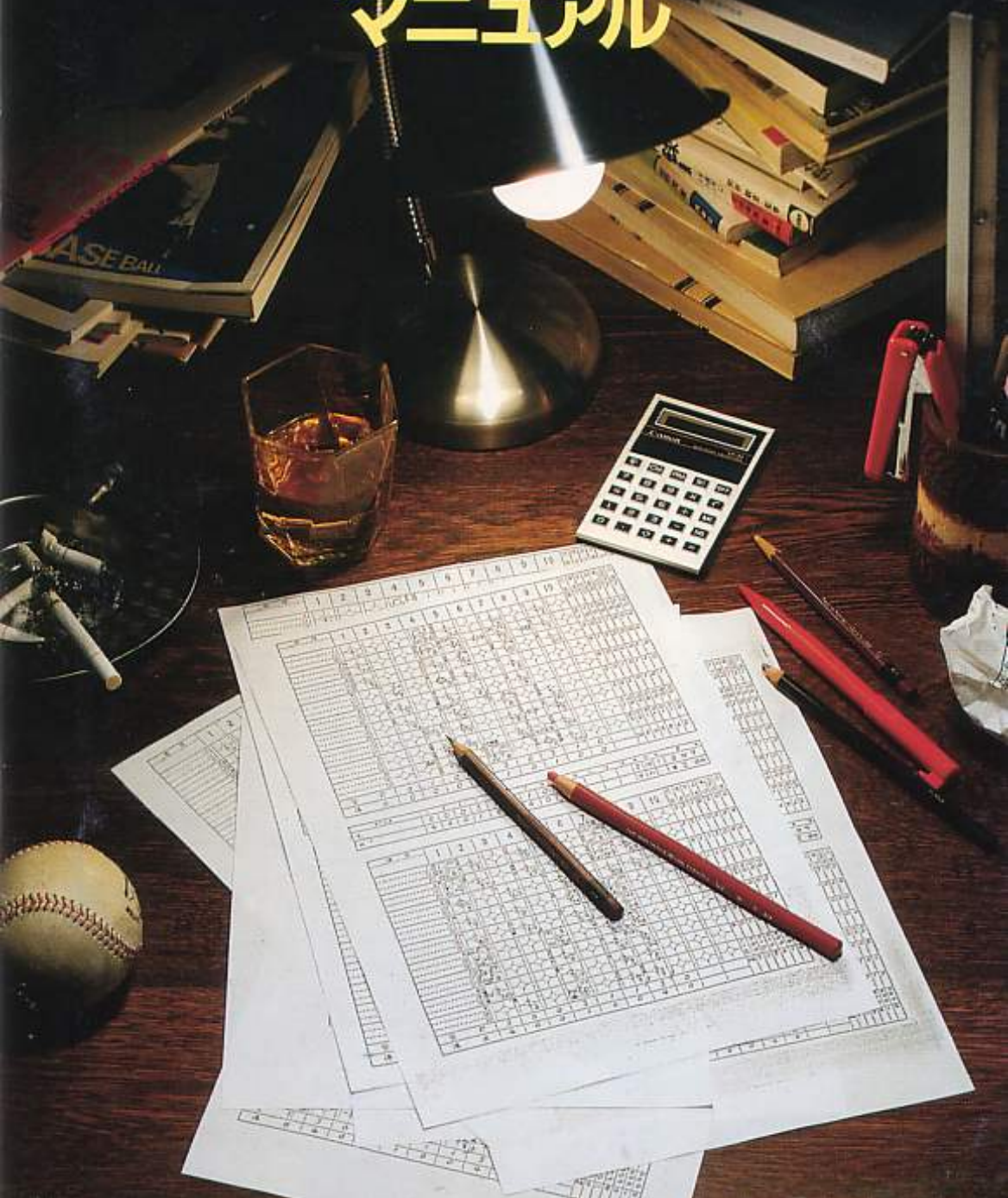
ミスター
Mr.プロ野球
プロ野球シミュレーション
マニュアル

# Mr.プロ野球

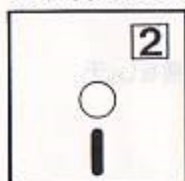
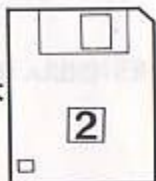
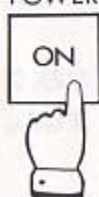
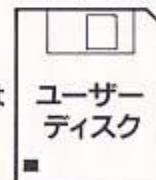
「Mr.プロ野球」は、これまでの野球ゲームのように自分で投げたり、打ったりすることはありません。
あなたはチームの監督となり、選手の能力を引き出し、球団の運営をし、チームを優勝へ導きます。

このゲームでのいちばんのポイントは、いかに選手たちが自分の能力を出し切ってくれるかというところです。
そのためには、資金を増やし、多くのコマンドを実行しなければなりません。
監督となったあなたには、試合での作戦だけでなく、他球団に対する戦略や、球団運営までも含めた総合的な能力が要求されます。

「Mr.プロ野球」では、1シーズンで120試合とします。
3シーズンまでに優勝しないと、あなたは解任され、ゲームオーバーとなります。また、途中で資金がなくなり、選手に日当を支払えなくなってもゲームオーバー です。

ともあれ、優勝をめざしてがんばってください。そして監督の楽しさを味わってください。

なお、ゲーム中に登場する球団や選手は、実在の球団、選手とは関係ありません。

# ゲームスタート

## まず、初めての人は……

[2] データディスクを1台目のドライブに入れてください。

本体の電源を入れ、リセットボタンを押してください。それまで本体を使っていた人は、一度電源を切り、しばらく待ってから、電源を入れてください。

「Mr.プロ野球」は、ゲームを記録しておくための、「ユーザーディスク」を作るところから始まります。　画面に出てくる指示にしたがって、「ユーザーディスク」を作ってください。(→3ページ)

「ユーザーディスク」をつくるため、お買い上げのゲームディスクと同じメディアの新しいディスクを、1枚用意してください。

| 新しいディスクは、ゲームディスクと同じメディアのもの［ゲームディスクが 2Dなら2D、2DDなら2DD、2HDなら2HDの新しいディスク］を用意してください。 |
|---|

## 2回目からは……

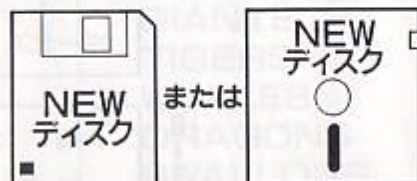
タイトル画面が出たら、スペースキーを押してください。ゲームがスタートします。

# ユーザーディスクを作る ①



ユーザーディスクをつくります
あたらしいディスクをドライブ2にいれてください
準備がよければリターンキーをおしてください

「Mr.プロ野球」では、ゲームの進みぐあいを別のディスクに記録します。そのための新しいディスクを用意してください。
ゲームを記録するディスクを「ユーザーディスク」といいます。

ここで、あなたの名前や監督するチーム、対戦相手などを選んで、ユーザーディスクに記録し、ゲームを始めるための準備をします。

ゲームディスクと同じメディアの新しいディスクを1枚用意し、2台目のドライブに入れる。

画面の指示にしたがって、新しいディスクをドライブに入れ、リターンキーを押します。
画面に「フォーマット中」と表示され、ディスクドライブが動きます。データをきちんと記録するための準備中ですので、ディスクドライブが止まり、画面がかわるまで、しばらくお待ちください。

4↔6

あなたの名前 □

上のような画面が出たら、あなたの名前を入れます。ひらがな5文字までで、キーボードから名前を入れてください。
テンキーの4、6で■(カーソル)が動きますので、まちがえたときなどは、カーソルを移動させて入れなおすか、スペースキーを押して、消してください。
名前を入れ終わったら、リターンキーを押してください。

「゛」や「゜」の付いた文字を入れるときには、文字キーを押しながら、゛か゜を押してください。
促音(小さい文字)の「っ」や「ぁ」などは、文字キーを押しながら、SHIFT を押してください。

これでよろしいですか(Y/N)?

今、入れた名前でよければY、もういちど入れなおしたいときにはNのキーを押します。

# ユーザーディスクをつくる ②



新しく監督になるあなたに、ボーナスポイントが与えられます。
このボーナスポイントを監督のデータ(魅力、指導力)、自分の球場のデータ(球場設備)、自分の球団のデータ(練習設備、球団防備)、にふり分けてください。どのデータに重点をおくかは、監督であるあなたしだいです。

まず8、2キーでポイントを増したい所へカーソル▷を合わせます。そして4、6キーでボーナスポイントを、ふり分けます。
6を押すとポイントが増え、4を押すと減ります。ボーナスポイントのふり分けが終わったら、リターンキーを押します。
☆SHIFTキーを押しながら、4、6キーを押すと、数字が速く変わります。
それぞれのデータのくわしい内容は、10ページ〈監督と球団のデータ〉をよく読んでください。
ひととおり読み終わってからなら、より効果的なふり分けができるでしょう。

これでよろしいですか(Y/N)?

今のボーナスポイントのふり分けでよければY、もういちどやりなおしたいときにはNのキーを押します。

# ユーザーディスクをつくる ③



画面に実在の球団を模した12のチーム名とオリジナルチーム(USER)が表示されます。この中から、まずあなたが監督するチームを選び、次に対戦チームを5チーム選びます。

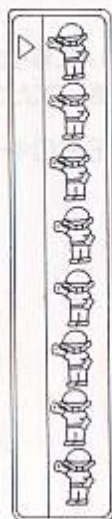
[8]、[2]キーでカーソル▷を動かして、13球団の中からあなたが監督するチームを選びます。カーソル▷を合わせて、リターンキーを押してください。

[8]
↕
[2]

▷CARP
GIANTS
TIGERS
WHALES
DRAGONS
SWALLOWS
LIONS
BUFFALOES
BRAVES
ORIONS
FIGHTERS
HAWKS
USER

あなたのチームを決めたら、次に対戦相手となる5チームを選びます。「Mr.プロ野球」では、ここで選んだ6チームでひとつのリーグを作り、その中でゲームを進めます。
選びかたは、自分のチームと同じようにカーソル▷を合わせて、リターンキーを押してください。

これでよろしいですか(Y/N)?

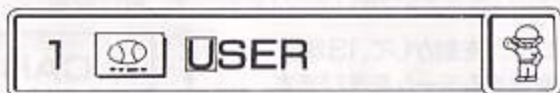
ここで選んだ6チームでよければ[Y]、もういちど選びなおすときには[N]のキーを押します。

6チームが決まったら、それぞれのユニフォームを選びます。あなたのチームから順番にユニフォームを決めてください。
[8]、[2]キーでカーソル▷を合わせて、リターンキーを押します。

これでよろしいですか(Y/N)?

ここで選んだユニフォームでよければ[Y]、もういちど選びなおすときには[N]のキーを押します。

# ユーザーディスクをつくる ④



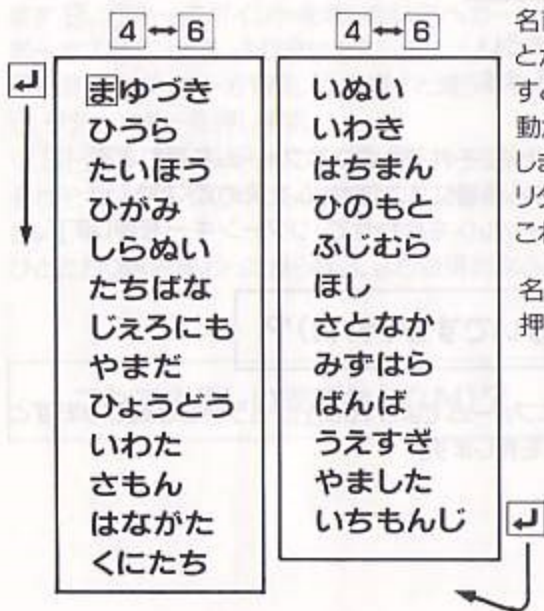
あなたのチームを決めるときに、オリジナルチーム（USER）を選んだ人は、ここでチーム名を入れます。

A～Zの英大文字9文字までで、キーボードから名前を入れてください。
4、6キーでカーソル■が動きますので、まちがえたときなどは、カーソルを移動させて入れなおすか、スペースキーを押して、消してください。
名前を入れ終わったら、リターンキーを押します。

ここで、画面にあなたのチームの選手名が出ます。
それぞれの名前を変更することができますので、名前を変えたいときには、それぞれ名前を入力してください。

4↔6

まゆづき
ひうら
たいほう
ひがみ
しらぬい
たちばな
じぇろにも
やまだ
ひょうどう
いわた
さもん
はながた
くにたち

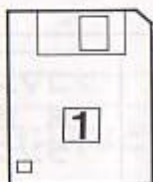
4↔6

いぬい
いわき
はちまん
ひのもと
ふじむら
ほし
さとなか
みずはら
ばんば
うえすぎ
やました
いちもんじ

名前は、それぞれ5文字まで入力することができます。文字をまちがえたときや消すときには、4、6キーでカーソル■を動かして、文字を入れるか、スペースを押します。
リターンキーを押すと、次の人に移ります。
これをくり返して、名前を変更してください。

名前の変更が終わったら、ESCキーを押します。

# ユーザーディスクをつくる ⑤

あなたのチームの選手名を変更し終わると、ディスクドライブが動いて、画面が変わります。
これで、「ユーザーディスクをつくる」は終わりです。
これから、新しいディスクを「ユーザーディスク」とよびます。

1台目のドライブから[2]データディスクを出し、[1]プログラムディスクを入れます。そして、リセットボタンを押してください。

これでゲームがスタートします。優勝をめざしてがんばってください。

# メニュー画面

## ■メニュー画面

「Mr.プロ野球」では、この画面を基本にして、監督としてのコマンド(命令)をしたり、試合をする場面などに移ります。
そして、コマンドの処理や試合が終わると、再びこの画面に戻ります。
この画面には、各球団のチームデータ、次の試合の対戦カード、そして場面のメニューが表示されています。

### チームデータ

ここには、各項目についてのチームとしてのデータが表示されています。
いちばん右側にある「差」は、各球団と、1位とのゲーム差を表わしています。

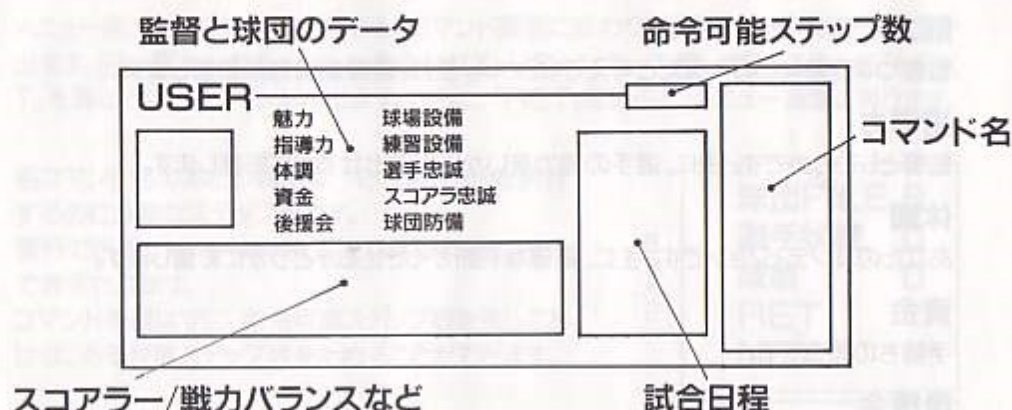
### 対戦カード

次の試合の組み合わせです。
自分のチームとその相手以外は、他球場でそれぞれ試合をします。つまり、あなたのチームが試合をしている間に、コンピュータ内で他の試合も行なわれています。

### 場面メニュー

コマンド：監督として、あなたが選手に命令を与えるほか、すべての仕事をします。
試　　合：いよいよ対戦相手との試合を始めます。
ラ ン ク：いろいろな個人データについてのランキングを見ることができます。

8、2キーでカーソル▷を合わせ、リターンキーを押して選びます。

# コマンド画面

**監督と球団のデータ（→10ページ）**

ここには、監督自身のデータと、あなたの球団に関するデータが表示されます。

**命令可能ステップ数**

監督が1日に実行できるコマンド（命令）には限りがあります。この命令可能ステップ数の範囲内で、コマンドを実行してください。

**コマンド名**

その日に使えるコマンドは黄色、使えないコマンドは水色で表示されます。
コマンド名の後についている数が、そのコマンドに必要なステップ数です。
ステップ数とは、あるコマンドを実行するのに必要な、労力と時間を数字にしたものと考えてください。

**試合日程**

今後の試合相手と、試合数が表示されます。左側がホームチーム、右側がビジターチームです。この日程を参考にして、スコアラーの数などを決めます。

**スコアラー/戦力バランスなど**

- ここには、各チームとの試合数、勝数などのほか、あなたのチームから、各チームへ配置しているスコアラーの数（自ス）、相手チームから、あなたのチームを調べに来ているスコアラーの数（敵ス）が表示されます。
- 「戦力」は、互いのスコアラーの数と、スコアラー忠誠によって決まります。これは、どれだけ相手の情報を持っているかのめやすになり、有利であるか不利であるかがわかります。範囲は−99～＋99です。
- 右側のワクに「見ザル言わザル聞かザル」のキャラクターが出ていることがあります。これは相手チームの、スキャンダルに対するガードの固さを表します。また、あなたが、相手にスキャンダルの種をまいたときは、種のキャラクターが表示され、開花してゆくようすが表示されます。

# 監督と球団のデータ

## 魅力
監督つまりあなたの人気だと考えてください。主に、観客動員数に影響します。

## 指導力
監督としての力です。主に、選手の能力をいかに引き出せるかに影響します。

## 体調
あなたのコンディションです。主に、適確な判断がくだせるかどうかに影響します。

## 資金
手持ちのお金です。

## 後援会
あなたのチームの後援会員数です。もちろん多いほど、収益も上がります。

## 球場設備
あなたの球場が、整備された状態かどうかのめやすです。主に観客動員数に影響します。

## 練習設備
チームの練習施設の状態を表わします。常に整備された状態にしておくために、維持費が必要です。主に、選手の練習の結果に影響します。

## 選手忠誠
主に、あなたからの命令に対して、選手たちがいかに自分の持つ力を出してくれるかに影響します。

## スコアラー忠誠
相手チームに配置したスコアラーたちが、いかに自分の持つ力を出してくれるかに影響します。

## 球団防備
スキャンダルを防止し、万一スキャンダルが発覚しても、チームに不利なことをいかに少なくおさえるかに影響します。

「Mr.プロ野球」では、この10のデータが、互いに影響しながら、試合が進みます。これらのポイントを、バランスよく増やし、選手たちの力を十分に引き出すことが、勝利につながります。

# コマンド ①

メニュー画面で「コマンド」を選ぶと、コマンド画面に変わり、画面の右側にコマンド名が出ます。[8]、[2]キーでカーソル▷を合わせて、リターンキーを押します。このとき「NEXT」を選ぶと、別のコマンドが出ます。さらに、「RET」を選ぶと、メニュー画面に戻ります。

各コマンド名のあとの数字は、そのコマンドを実行するのに必要なステップ数です。
実行できるコマンドは黄色、できないコマンドは水色で表示されます。
コマンドを選ばずに、命令可能ステップ数を残しておけば、ある程度ステップ数をためることができます。

[8]
↕
[2]

| | |
|---|---|
| 球団FILE | 6 |
| 選手状態 | 0 |
| 成績 | 0 |
| ▷RET | |
| NEXT | |

| | |
|---|---|
| 勧誘 | 2 |
| 会食 | 5 |
| 酒宴 | 7 |
| 休養 | 1 |
| 練習 | 2 |
| 報奨金 | 4 |
| 仕掛人 | 18 |
| 胴元 | 10 |
| 宝くじ | 8 |
| ▷NEXT | |

### [防備強化]
球団防備にお金を入れます。これにより、スキャンダルを防止する力が高くなります。

### [特別練習]
1人の選手について、特別練習をさせます。

```
1) 特打　2) 投込　3) 休暇
どれを選びますか？□
```

3つの特別練習の中から、まずどれかを選びます。数字を入れて、リターンキーを押します。リターンキーだけを押すと、とりけしになり、コマンド画面にもどります。

```
誰にしますか(1~17)？□
```

選んだ練習を誰にさせるかを選びます。選手の番号を入れ、リターンキーを押します。リターンキーだけを押すと、「どれを選びますか?」にもどります。

**特打**…次の試合での打率が上がります。（選手 1~17）
**投込**…ピッチャーのレベル（投力）が回復します。ただしスタミナが下がります。（選手18~25）
**休暇**…スタミナをかなり回復させます。ただし、次の試合には出せません。もちろん、その日の日当は必要です。（選手 1~25）
それぞれ、どの程度の効果があるかは、監督の指導力などによってちがいます。

# コマンド②

## [球場投資]

あなたの球場の設備を維持、または改善するために、お金を入れます。観客動員数に影響します。
金額を入れて、リターンキーを押します。
リターンキーだけを押せば、コマンド画面にもどります。

## [練習投資]

チームの練習設備を維持、または新しい設備を調達するために、お金を入れます。
練習のときの選手の能力の上がり方に影響します。
金額を入れて、リターンキーを押します。
リターンキーだけを押せば、コマンド画面にもどります。

## [スコアラー配置]

あなたのチームには10人のスコアラーがいます。その10人を、どの球団に何人配置するかを決めます。
1つの球団に対して、最底1人、最高6人のスコアラーを配置し、相手の情報を探ることができます。配置する人数により、戦力に影響を与えます。
各球団順に、人数を入れて、リターンキーを押します。
リターンキーだけを押せば、コマンド画面にもどります。
5球団とも入力が終わると、「これでよろしいですか(Y/N)?」と聞いてきます。
今の配置でよければY、もういちど配置しなおしたいときにはNのキーを押します。

## [勧誘]

後援会員を増やすために、キャンペーンを実施します。キャンペーン費用を入れ、リターンキーを押します。
リターンキーだけを押せば、コマンド画面にもどります。

## [会食]

選手全員で食事をします。金額を入れて、リターンキーを押します。選手忠誠に影響します。
リターンキーだけを押せば、コマンド画面にもどります。

# コマンド ③

### ［酒宴］
選手全員で、酒宴をします。どこで飲むかを選びます。番号を入れて、リターンキーを押します。費用は、場所によってちがいますが、いくらかかるのかは、決まっていません。

1. 小料理屋　費用　5~10
2. キャバレー　費用　8~15
3. 高級クラブ　費用 20~40

どこを選んだかによって、監督の魅力に影響します。
リターンキーだけを押せば、コマンド画面にもどります。

### ［休養］
選手全員を休養させ、スタミナを少し回復させます。このコマンドを選んだだけで、実行されます。

### ［練習］
選手全員で練習をし、各選手の能力の維持と、向上をはかります。
このコマンドを選んだだけで、実行されます。

### ［報奨金］
選手全員またはスコアラー全員に報奨金を出します。選手忠誠またはスコアラー忠誠に影響します。
全体でいくらにするのかを決め、金額を入れて、リターンキーを押します。
リターンキーだけを押せば、コマンド画面にもどります。
次に選手に出すのか、スコアラーに出すのかを決めます。番号を入れて、リターンキーを押します。リターンキーだけを押せば、金額を入れるところへもどります。

### ［仕掛人］
仕掛人と呼ばれる人物を使って、相手チームに不利なスキャンダルの種をまきます。10日後に何らかの結果が出て、相手チームにダメージを与えます。
どの球団にスキャンダルの種をまくのかを選びます。番号を入れて、リターンキーを押します。
リターンキーだけを押せば、コマンド画面にもどります。

各球団旗の右の数字が、かかる費用です。「見ザル言わザル聞かザル」のキャラクターが出ている球団、つまり相手のガードが固いほど費用は高くつきます。また、順位によっても変わります。

スキャンダルの種をまくと、サルのキャラクターの位置に「種」のグラフィックが出て、開花していくようすが毎日表示されます。

# コマンド ④

## [胴元]

胴元と呼ばれる人物にあなたの球団のデータを売ったり、胴元を通して他球団のデータを買ったりします。これによって、「戦力」に影響を与えます。
データを売るときも、買うときも、価格はそのときの順位と消化試合数によって変わります。
まず、データを売るのか買うのかを選びます。番号を入れて、リターンキーを押してください。
リターンキーだけを押すと、コマンド画面にもどります。

### 1)売る

「○○で買います。
これでよろしいですか(Y/N)?」と画面に出ます。
この価格でよければY、売らないならNのキーを押します。
データを売ることにより、資金は増えますが、他球団全部に対して不利になり、「戦力」がさがります。

### 2)買う

どの球団のデータを買うのかを選びます。番号を入れて、リターンキーを押します。
各球団旗の右の数字が価格です。
データを買うことにより、その球団に対する「戦力」が上がります。

## [宝くじ]

抽選日までに1枚しか買えません。また、抽選日になると、画面に結果が出ます。
宝くじは記入方式です。宝くじを選んだとき、「4ケタの数字を決めてください」と表示されます。数字を4ケタ入れて、リターンキーを押します。

リターンキーだけを押すと、コマンド画面にもどります。

# コマンド ⑤

## [球団FILE]

相手チームのデータを見ます。画面に各チームの球団旗が出ます。[8]、[2]キーでカーソル▷を合わせて、リターンキーを押します。
「RET」を選ぶと、コマンド画面にもどります。

まず1ページ目として、そのチームの監督データ、球団データ、投手のデータが表示されます。 リターンキーを押すと、次のページにかわります。

2ページ目には、野手のデータが表示されます。
名前の左側についている⇧や⇩は、その選手のコンディションを表わします。
また、守備位置の記号の右についている数字は、その守備についたときの能力です。(0-9)

例：SS-7
　守備位置ショート、能力7
　CF-9
　守備位置センター、能力9

再びリターンキーを押すと、コマンド画面にもどります。

## [選手状態]

あなたのチームの選手データを見ます。
まず1ページ目は、投手のデータです。
右はしにあるグラフは、レベル(投力)、スタミナ、コンディションを表わします。

□□□□□■　レベル
□□■■■　スタミナ
□□□□□□□　コンディション

色のついているところまでが、現在の状態です。
黒い線が伸びているところまでが、その選手の最高値です。

リターンキーを押すと、2ページ目が表示されます。2ページ目は野手のデータです。 見方は[球団FILE]と同じです。
再びリターンキーを押すと、コマンド画面にもどります。

# コマンド ⑥

［成績］
第1試合目からの対戦成績が出ます。

○白丸は勝ち、
ー横棒は引分け、
●黒丸は負けた試合です。
その下にあるのは、相手チームの頭文字です。

リターンキーで、コマンド画面にもどります。

# オーダー選択画面 ①

メニュー画面で「試合」を選ぶと、対戦が始まりますが、その前に、今日のオーダーを決めます。
この場面では、
①打順の変更、
②選手の変更、
③守備位置の変更、ができます。

4↔6　　4↔6

8↕2

| | 名前 | 試合 | 打率 | 本打 | 打点 | 勝打 | 打数 | 安打 | 四死 | LR | 守備 | 走 | ¥ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | まゆづき | | | | | | | | | | SS-7 | | |
| 2 | ひうら | | | | | | | | | | RF-6 | | |
| 3 | たいほう | | | | | | | | | | 1B-7 | | |
| 4 | ひがみ | | | | | | | | | | LF-5 | | |
| 5 | しらぬい | | | | | | | | | | CF-6 | | |
| 6 | たちばな | | | | | | | | | | 3B-8 | | |
| 7 | じぇろにも | | | | | | | | | | 2B-8 | | |
| 8 | やまだ | | | | | | | | | | C-7 | | |
| 9 | ふじむら | | | | | | | | | | P-7 | | |

この画面のデータのうち、すでに試合が進んでいて、各選手の実績が記録されている場合には、「打率」「本打」は、水色で表示されます。
実績のない選手の場合には、その選手が本来持っている能力を「予測値」として赤で表示します。
「予測値」は、SHIFTキーを押せば、いつでも見ることができます。

右はしにある「¥」の項目は、その選手の日当です。

## ①打順の変更

このメンバーの中で、打順だけを入れ変えます。
まず8、2キーでカーソル▷を合わせて、リターンキーを押します。その選手のデータの行が黒に変わります。
そして、入れかわる選手にカーソル▷を合わせて、リターンキーを押します。
2人の選手のデータが点滅し、打順が入れ変わります。

# オーダー選択画面 ②

## ②選手の変更

今、オーダー画面に出ている選手の代わりに、別の選手を入れます。
まず入れ変えたい選手に[8]、[2]キーでカーソル▷を合わせます。
そこで、[4]、[6]キーを押すと、別の選手が出てきます。使いたい選手が出るまで、キーを押してください。

## ③守備位置の変更

このメンバーの中で、守備位置だけを変更します。また、「選手の変更」で、守備位置が重なってしまったときも、守備位置を変更して、各守備が1人ずつになるように、合わせなければなりません。

まずスペースキーを押すと、カーソル▷が守備位置のデータのところへ移動します。
次に[8]、[2]キーで守備位置を変更する選手にカーソル▷を合わせます。
そこで[4]、[6]キーを押すと、次々に守備位置が変わります。
守備能力の数値を参考にして、守備位置を変更してください。
守備位置の変更ができたら、再びスペースキーを押します。カーソル▷が左側にもどります。

エラーは、守備能力の大小によって、その発生率が変わりますが、選手個々に計算されるのではなく、チーム全体での発生率になります。

> 変更が終われば、[ESC]キーを押します。
> これで、画面が変わり、試合が始まります。
>
> ただし、守備位置が合っていないときには、もういちど守備変更をし、各位置1人ずつになるように合わせてください。

# 試　合

オーダー選択が終わると、画面が球場に変わり、試合が始まります。
画面は、ホーム、ビジターによって位置が変わります。また、画面には得点のほか、打者名と打率、投手名とデータグラフが表示されます。
投手のデータグラフは、[選手状態]コマンドで見れるグラフと同じものです。
(→15ページ)

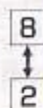
試合中、監督であるあなたは、自分で投げたり、打ったりすることはできません。
基本的には、試合を見ておくだけです。そして、必要に応じて、攻撃、守備それぞれについての監督コマンドを実行することができます。

| 攻撃時のコマンド | 守備時のコマンド |
| --- | --- |
| 試合経過 | 試合経過 |
| 代打 | 選手交代 |
| 代走 | 守備変更 |
| 盗塁 | 投手準備 |
| バント | |

☆「Mr.プロ野球」では、延長戦はありません。必ず9回で試合終了となります。
☆試合中にリセットボタンを押すと、その試合を放棄したとみなされますので注意してください。
☆ホームゲームでは、観客動員数に応じて球団の収益があり、資金が増えます。
☆1試合が終わるごとに、出場した選手に日当を支払います。これは自動的に行なわれますが、このときに球団の資金が不足して、日当が払えなければ、ゲームオーバーとなります。

# 攻撃時のコマンド ①

攻撃中にスペースキーを押すと、画面に攻撃時のコマンドが表示されます。
8、2キーでカーソル▷を実行したいコマンドに合わせて、リターンキーを押します。

ESCキーを押すと、とりけしになり、試合にもどります。

## [試合経過]

他球場で行なわれている試合の途中経過をみることができます。
コマンドを選ぶと、画面に他球場の試合経過が出ます。リターンキーを押すと、試合にもどります。

## [代打]

画面に控えの選手の名前と、「打率」、「本打」のデータが出ます。8、2キーでカーソルを合わせて、リターンキーを押します。
現在出ている打者が消え、選んだ選手が打席に入ります。
このときに出る「打率」「本打」のデータは、実績データではなく、その選手が本来持っている「予測値」です。
☆[代打]コマンドは、バッターが打席に入る前にしか実行できません。
また、控えの投手または野手がいないと実行できません。

## [代走]

まず何塁にいる走者を代えるかを選びます。8、2キーでカーソル▷を合わせて、リターンキーを押します。走者のいる塁だけが黄色で表示されます。
次にどの選手を代わりに出すかを決めます。[代打]と同様に、控えの選手名が出ます。8、2キーでカーソル▷を合わせて、リターンキーを押します。
このときには、選手名と共に、「走力」のデータが表示されます。
☆[代走]コマンドは、バッターが打席に入る前にしか実行できません。
また、控えの投手または野手がいないと実行できません。

# 攻撃時のコマンド ②

［盗塁］

このコマンドを選ぶだけで、あとは自動的に処理されます。
ただし、3塁にいる走者は動きません。
また、それによって、次の塁がふさがっていると、走者は動きません。
☆走者自身が判断し、不利な状況なら盗塁しないこともあります。

［バント］

このコマンドを選ぶだけで、あとは自動的に処理されます。

「盗塁」と「バント」は、1投球につきどちらか1つしか実行できません。

以上が攻撃時のコマンドです。
これらをうまく使い、攻撃してください。もちろん、これらのコマンドが成功するかどうかは、監督や選手のデータによって決まります。

試合

# チェンジ

攻撃時に、代打や代走を使うと、チェンジしたときに投手がいなかったり、守備位置が合っていなかったりすることがあります。
そのような場合には、自動的に投手の補充や、守備位置を合わせる場面になります。

## 1 投手がいない場合

画面に控えの投手名が出ます。
8、2キーでカーソル▷を合わせ、リターンキーを押して、どの投手を使うかを決めます。

ここでさらに守備位置が合わない場合には、続いて次の「守備位置の変更」をする場面に変わります。

## 2 守備位置が合っていない場合

画面に選手名と守備位置が出ます。
8、2キーで守備位置を変更させる選手にカーソル▷を合わせ、4、6キーを押して位置を選びます。

「守備時のコマンド」中の[守備変更]と同じです。(→23ページ)
各守備位置につき1人ずつになるように合わせてから、リターンキーを押します。

# ランク

メニュー画面で「ランク」を選ぶと、個人のデータについてのいろいろなランキングを見ることができます。

8、2キーでカーソル▷を合わせて、リターンキーを押し、どの項目についてのランキングを見るのかを決めます。
項目を選ぶと画面が変わり、その項目についての1位から15位までのランキングが出ます。
ここで、リターンキーを押すと、再びランキングの項目が表示されます。
「RET」を選ぶとメニュー画面にもどります。

「打率」は、規定打数（消化試合数×3.1）に達していないと、ランキングには入りません。

「防御率」は、規定投球数（消化試合数×1）に達していないと、ランキングには入りません。

# ドラフト

毎シーズン60試合、120試合終了後、ドラフトがあります。
自動的に画面が変わり、ドラフトの場面になります。

▷やまもと
たぶち
ながしま
ほりうち
かねだ
すずき

何人かのドラフト要員名と必要なデータが画面に出ます。8、2キーでカーソル▷を合わせて、リターンキーを押し、まず誰を取るかを決めます。

誰も取らないときにはESCキーを押します。

新しい選手を選んだ場合には、代わりに1人を解雇しなくてはなりません。
画面に現在の選手名が出ます。ここから誰を解雇するかを選びます。

だれを解雇しますか?(1~17)

解雇する選手の番号を入れて、リターンキーを押します。
野手を選んだときは1~17
投手を選んだときは18~25
リターンキーだけを押すと、ドラフト要員を選ぶ場面にもどります。

☆新しい選手が野手なら、現在の野手の中から、投手なら投手の中からしか、解雇する選手を選ぶことはできません。

# ゲームを終る

ゲームを終る時には、必ずメニュー画面のコマンド待ち状態で電源を切ってください。
「Mr.プロ野球」では、ゲーム中に自動的に、セーブが行なわれていますので、ディスクアクセス中に、ディスクを抜いたり、電源を切ったりすると、ユーザーディスクが、破壊される恐れがあります。

## ゲームの質問について

クリスタルソフトでは、「Mr.プロ野球」の質問は他のゲームのヒントと同様、電話では、お答えしておりません。どうしてもわからないところがあれば、往復ハガキを使って質問してください。
まず、往復ハガキの往信用の表には「Mr.プロ野球質問係」と書いて、裏には、

- 使っているパソコンの機種名
- いま、どこまで進んでいるか（試合中であれば、何シーズン、何試合目、対戦チーム名など。試合中でない場合は、どの画面かをくわしく）
- 住所、氏名（ふりがな）、電話番号

をハッキリ書いてください。返信用の表にも、自分の住所と名前を忘れずに書いてください。
ハガキを出してから、約2週間以内に返事が届きます。郵便事情により、時間のかかることもありますので、あらかじめご了承ください。

## ゲームがうまく動かないとき

ゲームが始まらないときには、何度か電源を入れなおしてみてください。それでも始まらないときや、ディスクをこわしてしまったときは、まずお問い合わせください。
そして、●どんなふうにおかしいのか（症状）
　　　　●使っているパソコンの機種名
　　　　●住所、氏名、電話番号
をくわしく紙に書いて、ディスクといっしょにお送りください。クリスタルソフトに届いたら、すぐに調べて返事をします。
お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合には、ディスク[1]、[2]と、交換手数料1,000円をお送りください。
☆万一の郵便事故による紛失については、当社では保障できませんので、できるかぎり
**「簡易書留郵便（かんいかきとめゆうびん）」**でお送りくださるよう、お願いいたします。

# MEMO

## たいせつにしてください。

マニュアルは再発行・別売いたしておりません

**クリスタルソフト株式会社**

〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11

☎(大阪)06-326-8150(ユーザーサポート専用)


GAME DESIGN/PROGRAM-YOSHITSUGU ITAKURA

GRAPHIC DESIGN-TOMOKO TAKEMOTO

JUNJI KUMON

MUSIC/SOUND-YUMI KINOSHITA

KAZUHIKO KITAHIRA

SHINICHI MAYAHARA

CHIHIRO FUJIOKA

COVER PHOTO-STUDIO 2B

MANUAL-DRAGON CHIBIRU

LIONEL KAMASU

TIGER KUMOJUN